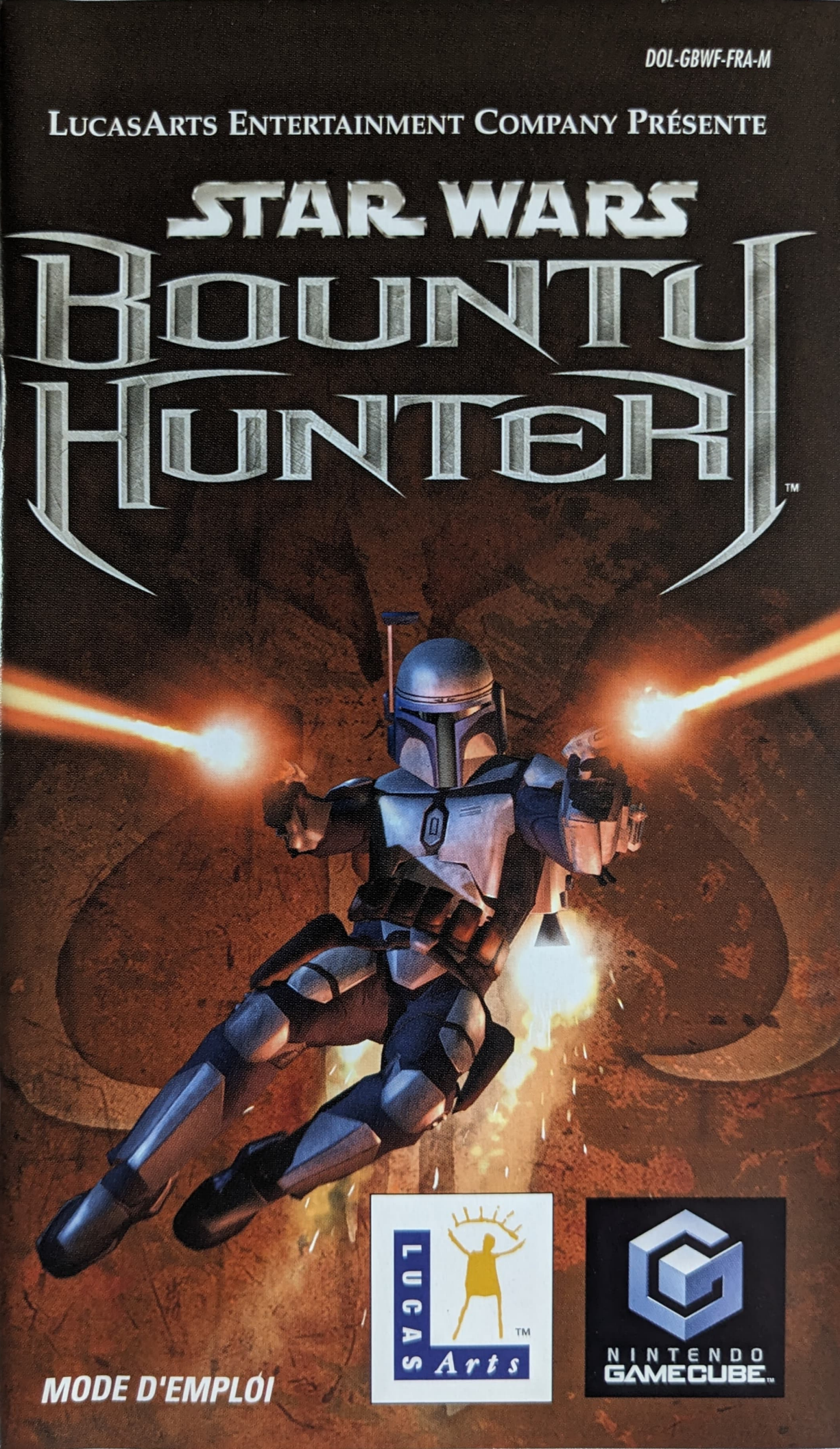
DOL-GBWF-FRA-M

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE

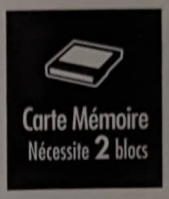
STAR WARS BOUNTY HUNTER™



MODE D'EMPLOI

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.

CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

LICENSED BY

Nintendo®

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2002 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 2

Manette Et Accessoires De Votre NINTENDO GAMECUBE 4

Commandes Par Défaut 5

Lancement D'une Partie 6

Options 9

Écran De Jeu 12

Mouvements Et Combat 13

Déroulement Du Jeu 17

Armes 21

Améliorations Et Objets À Ramasser 25

Personnages 26

Conseils De Jeu 31

Crédits 32

Support Technique 33

Accord De Licence Et Garantie Limitée 34

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

Introduction

La République Galactique est en péril. Depuis la bataille de Naboo, le désordre et la corruption règnent en maître dans la galaxie.

Un culte mystérieux et très dangereux, le BANDO GORA, tente de profiter de cette situation chaotique en s'attaquant aux plus grandes industries de la galaxie.

Ces récents développements menacent les terribles plans de Dark Sidious. Il demande à son nouvel apprenti d'intervenir....

Le sombre seigneur des Sith a confié une tâche à son nouvel apprenti, Dark Tyranus, ancien Maître Jedi connu sous le nom de Comte Dooku : éradiquer le Bando Gora et trouver le sujet idéal pour constituer une puissante armée de clones. Tyranus a l'intention de faire d'une pierre deux coups en offrant une récompense astronomique à celui qui arrêtera le chef du Bando Gora. En effet, un chasseur de primes suffisamment compétent pour trouver et arrêter ce Jedi Noir rebelle serait probablement le modèle idéal pour produire une armée de clones.

Pour Jango Fett, le chasseur de primes le plus redoutable de la galaxie, cette quête ne s'achèvera qu'une fois riche à millions... ou mort.

A présent, la chasse peut commencer.

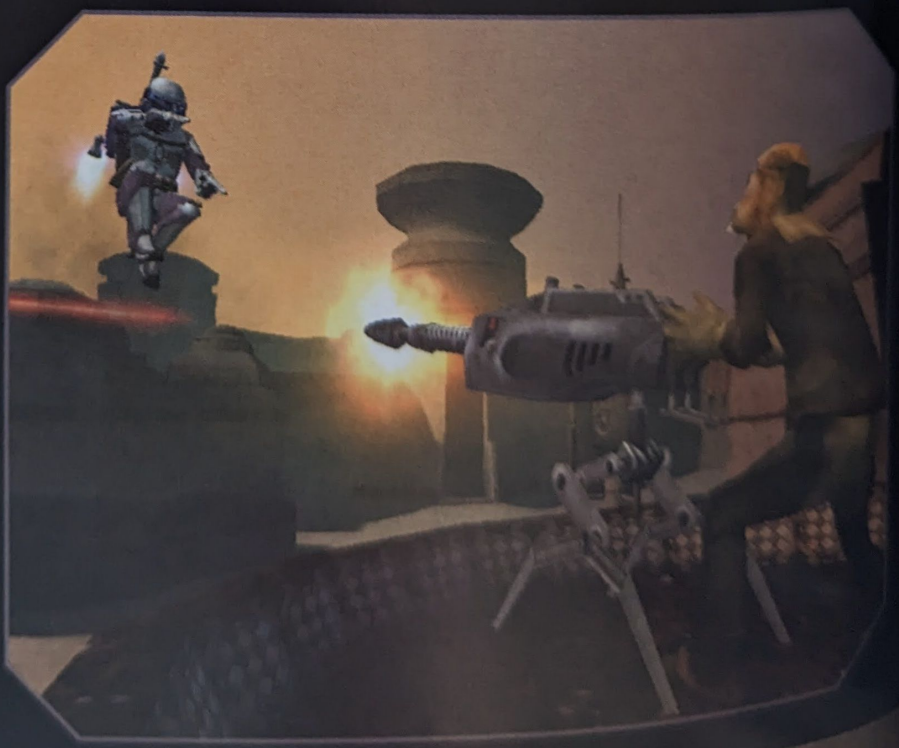
Manette Et Accessoires De Votre NINTENDO GAMECUBE

Manette

Pour pouvoir jouer, branchez votre manette au premier port manette, situé en façade de votre NINTENDO GAMECUBE, à gauche. Lorsque vous allumez votre console, veillez à ne pas toucher le stick directionnel, sous peine de fausser ses réglages. Le stick directionnel est un outil de précision. Ne placez rien et ne renversez aucun liquide dessus.

Accessoires

Ce jeu est compatible avec la manette sans fil Wavebird pour NINTENDO GAMECUBE. Cette dernière fonctionne de la même manière que la manette conventionnelle, si ce n'est qu'elle ne dispose pas de la fonction Vibration. Vouillez vous référer au manual d instructions NINTENDO WaveBird. ***Star Wars* : Bounty Hunter** fonctionne parfaitement avec les Memory Cards (cartes mémoires) NINTENDO GAMECUBE. Des blocs de carte mémoire disponibles sont nécessaires pour sauvegarder vos parties. Nous vous recommandons vivement d'utiliser une Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE afin de sauvegarder votre partie. Avant d'allumer votre console, insérez votre Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans le slot prévu à cet effet, en façade de la console, à gauche. Assurez-vous que votre NINTENDO GAMECUBE est bien éteint chaque fois que vous désirez insérer ou retirer un accessoire.



Commandes Par Défaut

Stick Directionnel :	déplacer Jango (ou déplacer le réticule quand le mode scanner ou lunette de visée est actif). Se déplacer dans le menu de sélection des armes.
Manette + :	Appuyez sur ◀ ou ▶ : changement d'arme rapide d'arme en cours de jeu. Appuyez sur ▼ pour mettre le jeu en pause et afficher le menu de sélection des armes. ▲ : passage rapide en mode scanner
Bouton A :	tirer ou marquer un individu recherché (en mode scanner)
Bouton B :	saut (si le bouton R est enfoncé, Jango esquivera avec un saut de côté)
Bouton Y :	bouton Action (permet notamment de réclamer une prime et d'utiliser le thermocutter)
Bouton X :	s'accroupir / faire une roulade
Bouton Z :	regarder (maintenir enfoncé)
Bouton L :	jetpack
Bouton R :	verrouiller une cible (maintenir enfoncé)
Stick C :	faire pivoter la caméra (en mode scanner ou lunette de visée : ▲ ou ▼ pour contrôler le zoom)
Start/Pause :	menu pause ou couper une séquence cinématique

Lancement d'une Partie

Avant de commencer à jouer à ***Star Wars* Bounty Hunter**, assurez-vous que votre NINTENDO GAMECUBE est éteint. Insérez votre disque NINTENDO GAMECUBE dans la console et appuyez sur le bouton d'alimentation.

Après avoir lancé ***Star Wars* Bounty Hunter**, vous verrez s'afficher l'écran titre. Appuyez sur START pour continuer. Vous verrez ensuite l'écran de sélection de la Memory Card (Carte Mémoire). Si au moins une Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE est connectée au NINTENDO GAMECUBE, appuyez sur ⬅ ou ➡ sur la manette + pour sélectionner le slot pour memory card (carte mémoire) que vous souhaitez utiliser. Appuyez sur le bouton A pour valider votre choix.

Bien qu'il ne soit pas indispensable de disposer d'une Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE pour jouer, il est vivement recommandé d'en utiliser une afin de sauvegarder votre progression. Si aucune Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE n'est insérée, un message apparaîtra pour vous le signaler.

MODE 60HZ

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60Hz.

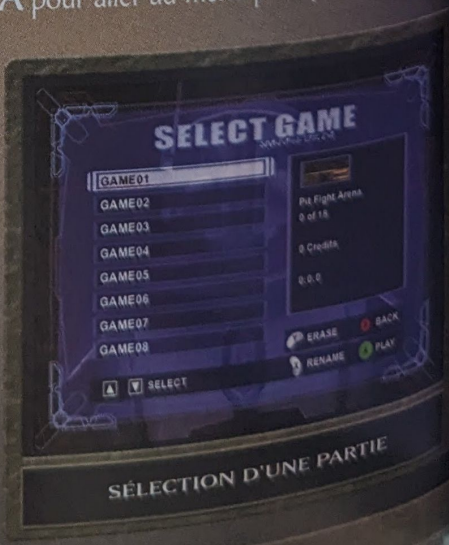
Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante. Pour activer le mode 60Hz, maintenez enfoncé le bouton B pendant l'affichage du logo NINTENDO GAMECUBE, jusqu'à ce qu'apparaisse le message: «Voulez-vous affiche l'image en mode 60Hz?». Choisissez OUI pour activer le mode.

Écran de Sélection d'une Partie

Si vous avez choisi d'utiliser une Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE, vous accèderez à l'écran de sélection d'une partie. ***Star Wars* Bounty Hunter** vous permet de créer jusqu'à huit profils de joueurs différents. Ces profils sont mis à jour au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Pour créer un nouveau profil, déplacez le Stick directionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner un emplace-ment de sauvegarde vide. Sélectionnez la partie souhaitée et appuyez sur le bouton **A** pour aller au menu principal.

Si vous le souhaitez, vous pouvez appuyer sur le bouton **X** pour personnaliser le nom de votre profil. Dans l'écran qui apparaît alors, utilisez la manette + et le bouton **A** pour entrer votre nom. Une fois terminé, sélectionnez le bouton de validation et appuyez sur le bouton **A** .

De retour sur l'écran de sélection d'une partie, vous pouvez utiliser le bouton **Y** pour effacer une sauvegarde.



SÉLECTION D'UNE PARTIE

MENU PRINCIPAL

Déplacez le Stick directionnel vers le haut ou le bas pour naviguer dans les options de ce menu. Sélectionnez une des quatre options décrites ci-dessous et appuyez sur le bouton **A** pour valider : Jouer, Options, Stats du jeu et Bonus.

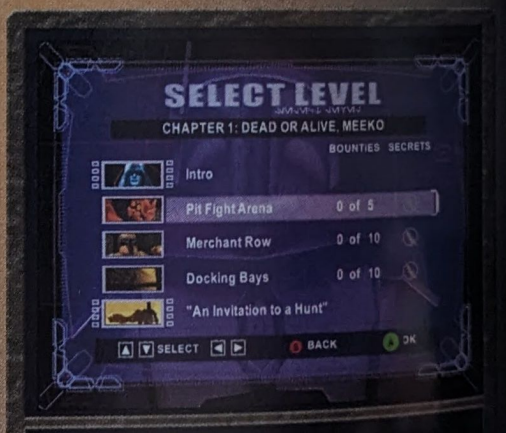
MENU PRINCIPAL

JOUER

***Star Wars* Bounty Hunter** se divise en six chapitres. Lorsque vous sélectionnez cette option, vous accédez à l'écran de sélection d'un niveau. Vous y verrez les missions que vous avez déverrouillées, rangées par chapitre. Si plusieurs chapitres sont disponibles, mettez en surbrillance le chapitre actuellement sélectionné puis déplacez le Stick directionnel vers la gauche ou la droite pour vous déplacer entre les chapitres.

Une fois le chapitre choisi, déplacez le Stick directionnel vers le haut ou le bas pour naviguer dans les niveaux qui le composent. Lorsque vous commencez la partie, seul le premier niveau est disponible.

Les séquences cinématiques de chaque chapitre sont elles aussi accessibles à partir du menu de sélection d'un niveau. Une fois déverrouillées, vous pouvez les visionner à volonté. Après avoir sélectionné le niveau souhaité, appuyez sur le bouton **A** pour charger la partie.



CHOIX D'UN NIVEAU

OBJECTIFS

L'écran de sélection d'un niveau comporte deux informations essentielles. Une fois un niveau terminé, vous pourrez savoir le nombre d'individus dont la tête est mise à prix que vous avez capturés par rapport au nombre total de personnes recherchées présentes dans le niveau. Ce chiffre apparaît dans la colonne Primes située à côté du nom du niveau. De plus, un symbole en forme de plume sera visible à côté des noms des niveaux dans lesquels vous avez découvert le bonus "plume". La plume vous permet de déverrouiller les éléments de la section Bonus du jeu.

Options

Le menu des options vous permet de paramétrer les options du jeu. Déplacez le Stick directionnel vers la gauche ou la droite pour mettre une option en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour la modifier :

Configuration Manette

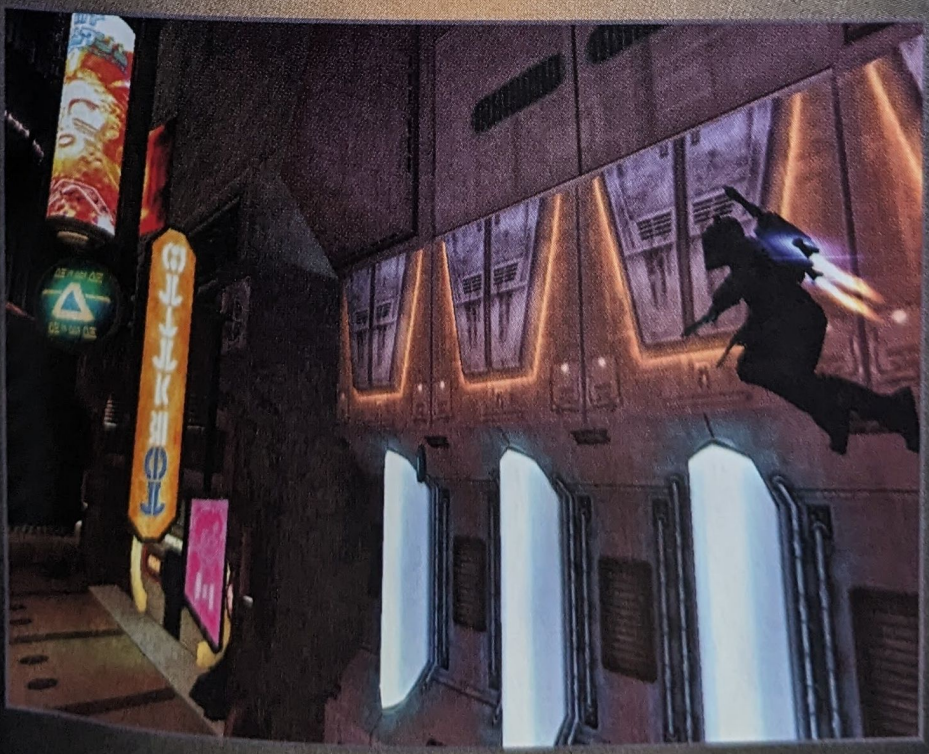
Modifiez la manière dont vous contrôlez Jango. Déplacez le Stick directionnel vers le haut ou le bas pour mettre une option en surbrillance. Déplacez le Stick directionnel vers la gauche ou la droite pour modifier la valeur de l'option sélectionnée. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton A pour revenir au menu des options.

- INVERSION AXE Y : permet d'inverser les mouvements verticaux lorsque vous utilisez le Stick directionnel en mode Regarder. Si l'axe des Y est inversé, déplacez le Stick directionnel vers le haut pour que Jango regarde vers le bas, et vice versa. Par défaut, cette option est désactivée.
- VIBRATIONS : Activez ou désactivez les vibrations de la manette. Par défaut, les vibrations sont activées.

Options audio/vidéo

Modifiez la configuration sonore du jeu grâce à ces options. Déplacez le Stick directionnel vers le haut ou le bas pour mettre une option en surbrillance. Déplacez ensuite le Stick directionnel vers la gauche ou la droite pour modifier le réglage de l'option sélectionnée. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton B pour revenir au menu des options.

- MUSIQUE : permet de modifier le volume des musiques du jeu.



- EFFETS : permet de modifier le volume des effets sonores.
- DIALOGUES : permet de modifier le volume des voix des personnages dans le jeu.
- QUALITE : Choisissez un rendu sonore en Mono, Stéréo ou Dolby Surround.
- SOUS-TITRES : Activez ou désactivez l'affichage des sous-titres.

Codes

Si vous disposez d'un code secret pour le jeu, utilisez cette option pour le rentrer. Lorsque vous êtes sur l'écran des codes secrets, utilisez le Stick directionnel pour sélectionner les lettres et appuyez sur le bouton A pour valider une lettre. Vous pouvez également ajouter des espaces et effacer un caractère si nécessaire. Sélectionnez le bouton de validation lorsque vous avez terminé d'entrer votre code.

Valeurs par défaut

Validez cette option pour rétablir les paramètres par défaut de toutes les options.

Crédits

Consultez la liste des personnes qui ont travaillé au développement de ce jeu.

Stats Du Jeu

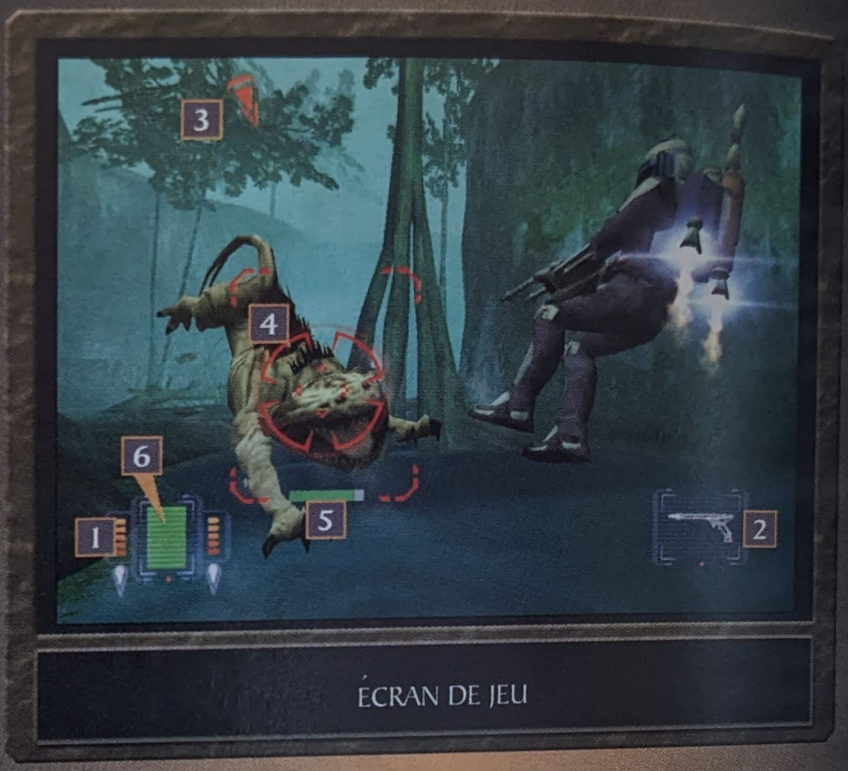
Cet écran récapitule votre performance dans le jeu, à condition qu'une Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE soit connectée. Vous pouvez consulter ces statistiques à tout moment pour savoir combien d'ennemis vous avez éliminés et où en est votre progression dans la partie. Votre réputation sera également mise à jour automatiquement suivant les actions que vous effectuez dans le jeu.

Bonus

Vous déverrouillerez des bonus en gagnant des crédits pour la capture d'individus recherchés, en terminant un niveau ou en ramassant des icônes "plume" au cours du jeu. Consultez ce menu pour visionner les bonus, notamment des scènes supplémentaires et des dessins préparatoires du jeu.

Écran De Jeu

Voici à quoi ressemble l'interface de jeu de Star Wars Bounty Hunter et ce que signifient les différents éléments qui la constituent :



ÉCRAN DE JEU

1 **Énergie du jetpack**
Lorsque Jango utilise son jetpack, cet indicateur apparaît à côté de la barre de santé. Il permet de visualiser le niveau d'énergie du jetpack. Si le jetpack est à court d'énergie, Jango ne peut plus voler et retombe vers le sol. L'énergie du jetpack se régénère progressivement dès que vous arrêtez de l'utiliser.

2 **Arme actuelle**
Si l'arme que vous utilisez est limitée en munitions, un chiffre vous informera du nombre de munitions restantes.

3 **Individu recherché marqué**
Si vous avez utilisé votre scanner d'identification pour marquer un individu, cette flèche orange indique la direction à suivre pour trouver cette personne.

4 **Ennemi visé**
Ce réticule rouge apparaît sur l'ennemi que vous êtes en train de viser.

5 **Santé de l'ennemi**
Cette barre de santé indique l'état de santé de l'ennemi visé.

6 **Santé de Jango**
Cette barre de santé indique la santé de Jango et passe du vert au rouge lorsqu'il est touché.

MOUVEMENTS ET COMBAT

Star Wars **Bounty Hunter** est un jeu d'action et de rapidité en caméra extérieure. Jango Fett est capable d'exécuter toute une série de mouvements. Il peut notamment verrouiller sa cible tout en continuant à bouger, ce qui lui permet d'effectuer des mouvements d'esquive. La section suivante vous explique comment diriger Jango au cours des combats

DÉPLACER JANGO

Jango dispose de trois modes de déplacement : Discrétion, Marche et Course, suivant l'intensité de la pression exercée sur le Stick directionnel. Ce stick peut être utilisé en conjonction avec la fonction de verrouillage, la poussée du jetpack, les boutons de saut et d'accroupissement pour réaliser des figures plus complexes comme des plongeons ou des roulades.

DÉPLACER LA CAMERA

Vous pouvez déplacer la caméra en utilisant le Stick C.

VISER ET VERROUILLER LES ENNEMIS

Ce jeu comporte un système de visée automatique évolué vous permettant de localiser et d'affronter vos nombreux ennemis. Pour rendre les combats encore plus dynamiques, il est possible de verrouiller une cible en utilisant la fonction de verrouillage (bouton R). Cette fonction affecte non seulement la direction dans laquelle Jango pointe ses armes, mais également la manière dont il se déplace (pour plus d'informations, consultez la section Mouvements Spécifiques à la page suivante.)

Bien qu'il soit possible de tirer à tout moment, il est souvent plus efficace de verrouiller sa cible avant de faire feu. Appuyez sur le bouton de verrouillage (bouton R) et maintenez-le enfoncé pour verrouiller un ennemi. Tant que vous garderez ce bouton enfoncé, les déplacements de Jango se feront de manière relative à cet ennemi. Par exemple, Jango se déplacera de manière latérale afin de garder l'ennemi dans sa ligne de mire.

D'autres mouvements sont également modifiés lorsque Jango verrouille sa cible. N'oubliez pas que Jango restera verrouillé sur cet ennemi tant que vous garderez le bouton de verrouillage enfoncé et que l'ennemi sera en vie. Si vous avez une arme dans chaque main, Jango est capable de verrouiller une cible tout en visant automatiquement un deuxième adversaire.

Si vous souhaitez viser une autre cible, lâchez le bouton de verrouillage, orientez Jango dans la direction de la nouvelle cible et appuyez à nouveau sur le bouton.

MOUVEMENTS SPÉCIFIQUES

Voici une description détaillée des principaux mouvements que peut effectuer Jango. Notez bien que certains mouvements ne sont possibles que lorsque le bouton de verrouillage est enfoncé (bouton **R**).

REMARQUE : Lorsque Jango effectue des mouvements d'esquive pendant les combats, il peut renvoyer les tirs de l'ennemi.

SAUTER

Appuyez sur le bouton de saut (bouton **B**) pour faire sauter Jango. Une pression rapide déclenche un petit bond, une pression prolongée entraîne un saut plus long.

S'ACCROUPIR

Maintenez le bouton d'accroupissement (bouton **X**) enfoncé pour que Jango se baisse. Jango est capable de marcher en position accroupie. Pour cela, il suffit de déplacer le Stick directionnel dans la direction désirée tout en maintenant Jango accroupi.

ESQUIVER
(VERROUILLAGE + SAUT OU ROULADE)

En maintenant le bouton de verrouillage enfoncé (bouton **R**), appuyez sur le bouton de Saut (bouton **B**) ou le bouton d'accroupissement (bouton **X**) pour que Jango tente d'esquiver une attaque. La direction du mouvement dépend de la direction dans laquelle vous déplacez le Stick directionnel. Les combinaisons possibles sont les suivantes

SAUT PÉRILLEUX

Bouton de Saut + bouton de verrouillage : Jango saute et effectue un saut périlleux. Vous pouvez modifier la direction du saut en déplaçant le Stick directionnel.

Roulade

Bouton d'accroupissement + bouton de verrouillage : Jango effectue une roulade. Vous devez absolument déplacer le Stick directionnel dans une direction afin de réaliser ce mouvement d'esquive. Si vous maintenez le Stick directionnel enfoncé dans une direction, Jango peut enchaîner plusieurs roulades.

Jango peut également effectuer un mouvement d'esquive en avant ou en arrière si vous appuyez sur le bouton d'accroupissement (bouton **X**) pendant qu'il court vers l'avant ou vers l'arrière.

UTILISER LE JETPACK

Appuyez sur le bouton de poussée du jetpack (bouton L) pour activer le jetpack de Jango. Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus la poussée sera importante. Soyez prudent, les cellules énergétiques du jetpack se vident assez rapidement. Mais elles se rechargent automatiquement quand vous relâchez le bouton de poussée du jetpack.

REMARQUE : Si Jango est en train de tomber, vous pouvez appuyer à répétition sur le bouton du jetpack pour ralentir sa chute, à condition de disposer de suffisamment d'énergie.

Pendant que Jango est en l'air, vous pouvez utiliser le Stick directionnel pour contrôler ses mouvements. Cependant, gardez à l'esprit que Jango ira plus haut si vous le laissez monter en ligne droite. En effet, à chaque pression sur le Stick directionnel, une partie de l'énergie sera utilisée pour effectuer une poussée latérale.

REMARQUE : La plupart des armes peuvent être utilisées en l'air, à l'exception du lance-flammes.

SE DÉPLACER LE LONG D'UNE CORNICHE

Jango a la possibilité de s'agripper à de nombreux rebords et corniches. S'il s'approche suffisamment d'une corniche, il s'y s'accrochera automatiquement. Si vous êtes placé au-dessus de la corniche et que vous souhaitez vous y suspendre, approchez-vous et appuyez sur le bouton Action (bouton **Y**).

Une fois suspendu dans le vide, vous pouvez vous déplacer latéralement en déplaçant le Stick directionnel vers la gauche ou la droite. S'il y a suffisamment de place, Jango peut grimper sur la corniche à laquelle il est suspendu. Pour cela, déplacez le Stick directionnel vers le haut ou appuyez sur le bouton Action (bouton **Y**).

Inversement, pour lâcher la corniche à laquelle vous êtes accroché, il suffit de pousser le Stick directionnel vers le bas. Vous pouvez également appuyer sur le bouton de saut (bouton **B**) pour que Jango saute en faisant demi-tour et qu'il s'accroche à la corniche située derrière lui. S'il ne trouve pas de corniche à laquelle s'agripper, Jango tombera simplement au sol.

UTILISER UNE ÉCHELLE

Lorsque Jango s'approche d'une échelle, il y monte automatiquement. Déplacer alors le Stick directionnel vers le haut pour le faire monter. Inversement, déplacez le Stick directionnel vers le bas pour le faire descendre. Appuyez sur le bouton de saut (bouton **B**) pour lâcher l'échelle.

Déroulement Du Jeu

Les missions qui vous seront confiées au cours de ***Star Wars* Bounty Hunter** sont nombreuses et variées. Voici les informations dont vous aurez besoin pour aller au bout de cette aventure tout en restant en vie :

Le Jetpack De Jango

Comme vous l'avez vu lors de la séquence d'introduction, Jango perd temporairement son jetpack dans l'arène de combat. Vous ne pourrez donc pas l'utiliser pendant le premier niveau du jeu. Mais ne vous inquiétez pas : Vous le récupérerez au cours du second niveau.

Objectifs De Mission (menu Pause)

Vous pouvez à tout moment appuyer sur START pour afficher le menu pause. Ce menu vous permet de consulter vos objectifs de mission. Les objectifs associés à une icône rouge ne sont pas encore atteints. Une icône verte indique que l'objectif correspondant a été atteint. Il n'est pas nécessaire d'atteindre les objectifs secondaires pour terminer un niveau. REMARQUE SUR LES OBJECTIFS SECONDAIRES : Ces objectifs indiquent le nombre de primes d'un niveau.

Le menu pause permet également d'accéder à trois fonctions essentielles. Lorsque vous appuyez sur START en cours de mission, vous pouvez sélectionner une des options suivantes avec le bouton **A** :

- CONTINUER : vous permet de reprendre votre partie.
- RELANCER NIVEAU : relance la partie au début du niveau en cours.
- QUITTER : quitte la partie et affiche le menu principal.

Menu Pause

Utilisation Du Scanner D'identification

Jango est avant tout un chasseur de primes. Il est pour cela équipé d'un scanner spécialement conçu pour détecter les individus dont la tête est mise à prix. Ce scanner peut être sélectionné dans le menu des armes. Appuyez sur la manette + ⬅ ou ➡ sur la manette + pour faire défiler les armes et choisir le scanner d'identification.

Pour vous munir rapidement du scanner, appuyez sur ⬆ sur la manette +.

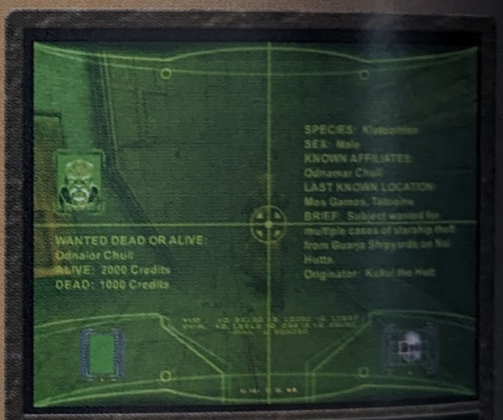
Pour utiliser le scanner, gardez le bouton Regarder enfoncé (bouton Z). Vous pouvez alors déplacer le réticule avec le Stick directionnel et zoomer avec le Stick C en le poussant vers le haut ou le bas. Lorsque vous zoomez sur un personnage, le scanner vous indique si sa tête est actuellement mise à prix ou non.

Scanner d'identification

REMARQUE : Il est impossible de tirer ou de déplacer Jango tant que le scanner d'identification est activé.

MARQUAGE D'UNE CIBLE RECHERCHÉE

Si vous découvrez un individu dont la tête est mise à prix, vous devez avant tout le marquer avec votre scanner. Lorsque les informations sur cette personne sont visibles à l'écran en mode scanner, appuyez sur le bouton de Tir (bouton A) pour marquer la cible. Un message confirmera que la cible vous a été assignée. Vous pouvez alors quitter le scanner d'identification. Une flèche orange vous permettra désormais de repérer la cible plus facilement.



Marquage d'une cible

REMARQUE : Lorsque vous marquez une cible, n'oubliez pas de noter si elle est recherchée morte ou vivante.

CAPTURE DE L'INDIVIDU RECHERCHÉ, MORT OU VIF

Une fois que vous avez repéré et marqué votre cible, il ne vous reste plus qu'à la capturer pour toucher votre prime. Si l'individu est recherché mort ou vif, à vous de choisir votre méthode d'intervention favorite. Notez cependant que, la plupart du temps, vous obtiendrez plus d'argent si vous ramenez l'individu vivant. Dans certains cas, la fiche de recherche indiquera de manière spécifique si la cible est recherchée morte ou vivante.

Pour capturer la personne vivante, vous devez la neutraliser avec votre filin. Pour cela, sélectionnez le filin dans le menu des armes et tirez avec sur la cible.

Si vous réussissez à immobiliser l'individu, vous pouvez récupérer votre prime.

Pour récupérer la prime (que la victime soit morte ou vivante), vous devez vous approcher de l'individu recherché et appuyer sur le bouton Action (bouton **Y**). Ceci ne fonctionnera que si vous avez correctement marqué votre cible avant d'agir. Si vous avez réussi votre travail, un message confirmera votre succès. La prime sera automatiquement versée sur le compte de Jango.

UTILISER LE MODE REGARDER

Le jeu a été conçu pour être joué en vue extérieure avec un système de visée automatique. Vous pouvez néanmoins utiliser le mode Regarder pour étudier votre environnement et viser manuellement. Pour passer en mode Regarder, maintenez le bouton Regarder enfoncé (bouton **Z**).

Une fois en mode Regarder, utilisez le Stick directionnel pour déplacer le réticule et tirer. Ce mode vous permet d'être plus précis dans vos tirs et d'explorer les lieux plus minutieusement à la recherche de portes ou de passages secrets.

LE BOUTON ACTION

La fonction du bouton Action (bouton **Y**) varie suivant la situation. Il se notamment à

- Activer les interrupteurs, ouvrir les portes et désactiver les alarmes.
- Utiliser le thermocutter de Jango lorsque vous vous trouvez en face d'une gril ou d'une porte pouvant être découpée.
- Récupérer une prime.
- Prendre le contrôle des mitrailleuses stationnaires situées dans le jeu. Appuye à nouveau sur le bouton Action (bouton **Y**) pour vous éloigner de mitrailleuse.

SAUVEGARDE DE VOTRE PROGRESSION

Lorsque vous terminez un niveau, votre progression est automatiquemen sauvegardée dans votre profil de jeu sur la Memory Card (Carte Mémoire NINTENDO GAMECUBE, si vous en avez sélectionné un en lançant le jeu. Au sein de chaque niveau, vous rencontrerez un certain nombre de points de contrôle (sous forme d'un couteau mandalorien à l'écran). Si vous mourez, vous recommencerez le niveau au dernier point de contrôle que vous avez passé. Cependant, les points de contrôle ne sont pas sauvegardés sur la Memory Card (Carte Mémoire) NINTENDO GAMECUBE. Si vous quittez la partie, vous devrez repartir au tout début du niveau en cours. Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

LIMITE DE VIES

Vous disposez d'un certain nombre de vies pour terminer un niveau. Si vous perdez toutes ces vies, vous devrez recommencer le niveau depuis le début.

Armes

Au cours de cette aventure, Jango utilisera des armes et des objets qui l'aideront à accomplir sa mission. Voici une présentation rapide de l'équipement disponible dans le jeu :

COMMENT CHANGER D'ARME

Appuyez sur ⬅ ou ➡ sur la manette + à tout moment dans le jeu pour choisir une arme dans votre inventaire. Pour mettre le jeu en pause et visualiser le menu de sélection des armes, appuyez sur ⬇ sur la manette +. Appuyez ensuite sur ⬅ ou ⬇ sur la manette +, ou déplacez le Stick directionnel vers la gauche ou la droite pour choisir votre arme. Appuyez de nouveau sur ⬇ sur la manette + pour retourner à la partie. Pour vous équiper rapidement du scanner d'identification, appuyez sur ⬇ sur la manette +.

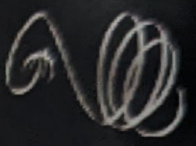
Poings : En dernier recours, Jango peut toujours compter sur ses poings pour neutraliser ses adversaires. Cette méthode peut paraître rudimentaire, mais gardez en tête que Jango est un combattant redoutable. Il s'agit donc d'une alternative non négligeable lorsque vous devez combattre au corps à corps.

BLASTERS WESTAR-34 En Alliage Dallorien : Ces blasters émettent des rafales d'énergie lumineuse capables d'infliger des dommages importants. Jango s'est entraîné à manier deux blasters simultanément, un dans chaque main. Si vous maintenez le bouton de tir enfoncé (bouton **A**) alors que Jango est équipé de ces armes, il actionnera les deux blasters en alternance. Vous pouvez néanmoins augmenter sa cadence de tir en appuyant très rapidement sur le bouton de tir. Les blasters ne sont pas limités en munitions.
REMARQUE : Lorsqu'il utilise ses blasters, Jango peut attaquer deux ennemis en même temps.

Scanner d'identification : Situé dans la visière de Jango, ce scanner lui permet de repérer facilement les individus dont la tête est mise à prix. Pour plus d'informations, consultez la section Utilisation du scanner d'identification en page 21.

Filin intégré : Logé dans l'avant-bras de l'armure de Jango, le filin permet d'immobiliser temporairement un ennemi. Lorsque vous tirez, le filin est projeté en ligne droite sur une distance de 5 mètres. Commencez par viser votre adversaire, puis appuyez sur le bouton de tir (bouton A) pour lancer le filin. Si le filin atteint sa cible, il s'enroulera autour d'elle et l'immobilisera pendant une période de temps limitée.

CONSEIL : Les cibles que vous immobilisez avec le filin peuvent se libérer si vous tardez trop. Pensez donc à réclamer la prime le plus rapidement possible. Pour plus d'informations, consultez la section Capture de l'individu recherché, mort ou vif en page 18.



Lance-fléchette intégré : Dissimulé dans le poignet gauche de Jango, ce lance-fléchette projette des fléchettes toxiques. C'est une arme discrète et très efficace pour éliminer une cible à moyenne distance. Jango utilise sa main droite pour déclencher le tir.

Lance-flammes intégré : Bien que Jango ne puisse pas se déplacer lorsqu'il actionne son lance-flammes, celui-ci reste une arme extrêmement puissante pouvant faire des ravages sur 360 degrés. Il permet de tenir les ennemis à distance et de mettre le feu aux objets inflammables. Si vous maintenez le bouton de tir enfoncé, le Stick directionnel vous permet de contrôler la direction des flammes.

Grenade Thermique : Ces grenades explosent au contact de la cible. Si la grenade ne touche aucune cible après avoir été lancée, elle explose automatiquement quelques secondes plus tard.
REMARQUE : Plus vous gardez le bouton de tir enfoncé, plus la grenade sera lancée avec force. Les grenades sont idéales pour éliminer un groupe d'ennemis. Vous pouvez utiliser le mode de visée manuelle pour plus de précision.

Fusil De Sniper : Idéal pour éliminer votre cible à distance. Maintenez le bouton Regarder enfoncé (bouton Z) pour activer la lunette de visée du fusil de sniper, puis poussez le Stick C vers le haut ou le bas pour contrôler le zoom. Une fois l'ennemi dans la ligne de mire, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton de tir (bouton **A**).

Lance-missiles Du Jetpack : Cette arme est intégrée au jetpack de Jango. Les missiles qui sont tirés peuvent soit se diriger automatiquement vers la cible verrouillée, soit être guidés manuellement jusqu'à leur point d'impact. Pour guider le missile, tirez en maintenant le bouton Regarder enfoncé (bouton **Z**) puis utilisez le Stick directionnel pour modifier la trajectoire du projectile. Notez qu'il est possible de tirer avec le lance-missiles pendant que Jango est en vol, mais vous ne pouvez pas guider le missile manuellement dans ce cas.

Missile À Fragmentation : Fonctionnant comme les modèles classiques, ces missiles se divisent en trois après avoir été tirés, chacun poursuivant l'ennemi le plus proche.

Plates-formes : Jango peut prendre le contrôle de certaines plates-formes équipées d'une arme. Pour cela, il doit d'abord éliminer la personne qui contrôle la plate-forme. Il suffit ensuite de s'approcher de l'arme et d'appuyer sur le bouton Action (bouton **Y**). Utilisez alors le Stick directionnel pour manœuvrer le canon et tirer sur vos adversaires. Appuyez de nouveau sur le bouton Action pour quitter la plate-forme.

ARMES ADDITIONNELLES

Certaines des armes utilisées par Jango disposent d'une quantité de munitions limitée. Une fois les munitions épuisées, ces armes disparaissent de l'inventaire.

Fusil Lourd : Ce fusil lourd à répétition est très puissant, mais sa cadence de tir élevée en fait une arme peu précise.

Lance-grenades : Cette arme permet de projeter les grenades thermiques à moyenne distance.

Fusil Blaster : Une arme polyvalente tirant des rafales de trois coups avec une précision acceptable et qui inflige des dommages corrects.

Améliorations Et Objets À Ramasser

Vous pourrez trouver dans l'univers de Star Wars Bounty Hunter de nombreux objets qui aideront Jango dans son aventure. Apprenez à identifier les objets qui vous seront utiles. Il suffit de passer sur un objet pour le ramasser.

Fiole De Bacta
Permet de récupérer 20 % de santé.

Caisse De Bacta
Permet de récupérer toute sa santé.

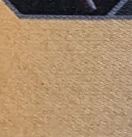
Munitions De Sniper
Un chargeur de six cartouches.

Fléchettes Toxiques
Un chargeur de six fléchettes toxiques.

Grenades Thermiques
Un ensemble de trois grenades.

Missiles - Deux Types :
Standard (en Haut) Et A Fragmentation (en Bas)
Un groupe de trois missiles.

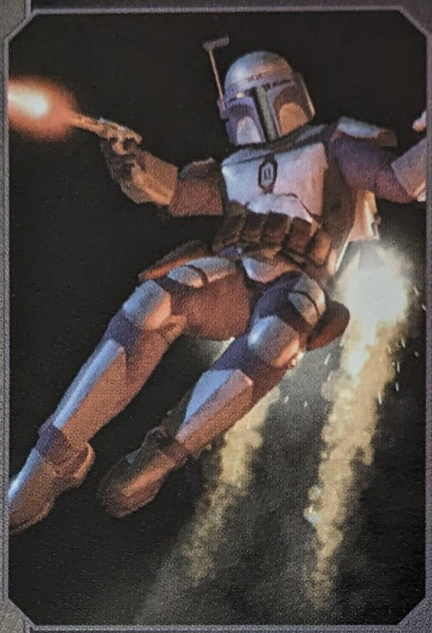
Améliorations Jetpack
Permet de voler plus longtemps avec votre jetpack. En revanche, la hauteur maximale que vous pouvez atteindre n'est pas modifiée.



Crâne De Guerrier Mandalorien
Rend Jango invulnérable pendant un court laps de temps. Augmente également sa cadence de tir.

Voici quelques-uns des personnages principaux que vous rencontrerez dans ***Star Wars* Bounty Hunter** :

JANGO FETT



Les origines et les exploits de Jango Fett sont devenus légendaires, à tel point qu'il est parfois difficile de vérifier leur authenticité. Mais c'est peut-être voulu...

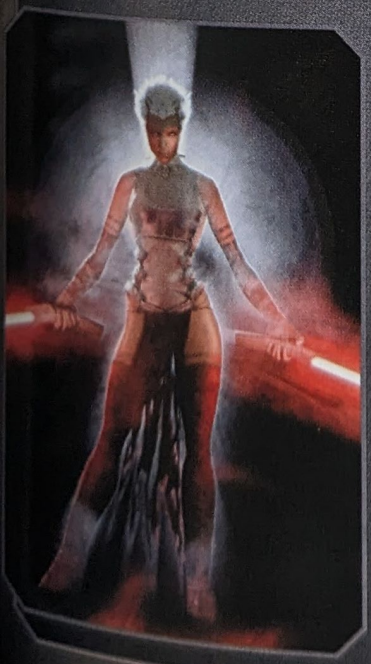
Ainsi, on raconte qu'enfant, Jango perdit ses parents au cours d'une bataille entre les terrifiants guerriers mandaloriens et leurs rivaux, l'organisation Death Watch, sur la planète Concord Dawn. Un commandant mandalorien nommé Jaster Mereel eut pitié de Jango et le prit comme apprenti. Il se retrouva ainsi à voyager avec l'armée de mercenaires nomades à travers toute la galaxie et à travailler pour les plus offrants. Au fil des années, Jango monta en grade. Lorsque Jaster Mereel fut tué au combat, Jango fut promu commandant, le plus jeune de toute l'histoire de l'armée mandalorienne.

Depuis des temps immémoriaux, les Mandaloriens ont toujours été des guerriers brutaux, et en particulier sous le commandement de Jango Fett. Mais, alors qu'ils tentaient de réprimer une révolte populaire dans le système Galidraan, les Mandaloriens furent vaincus par les chevaliers Jedi. Les rares survivants furent livrés au gouverneur de Galidraan. Jango fut réduit en esclavage, mais passa plusieurs années à préparer son évasion. Il se vengea de ses tortionnaires, récupéra son armure mandalorienne et s'installa à son compte en tant que chasseur de primes. Armé de deux blasters et équipé d'un jetpack et de nombreux gadgets, Jango Fett est l'un des chasseurs de primes les plus redoutés de la galaxie.

MONTROSS

Montross, comme Jango Fett, était un guerrier mandalorien, craint par ses ennemis autant que par ses hommes. D'une brutalité exceptionnelle, même pour un Mandalorien, il mettait souvent la vie de ses camarades en danger. Il entrait régulièrement en conflit avec son commandant, Jaster Mereel, qui lui reprochait ses tactiques de combat et sa tendance prononcée à provoquer une quantité inacceptable de dommages collatéraux. Enfin, il était très jaloux de l'attention que son commandant portait à sa jeune recrue, Jango Fett.

Au cours d'une bataille difficile contre une armée de mercenaires adverse, Montross mena une charge téméraire qui entraîna la mort de Jaster Mereel. Banni par les Mandaloriens pour cette terrible erreur, Montross se reconvertit en chasseur de primes. Ses méthodes brutales et peu orthodoxes lui ont rapidement assuré un grand succès et les récits de ses atrocités terrifient les fugitifs qu'il poursuit. Montross chasse pour le sport, pas pour l'argent. Il tue toujours ses proies.



KOMARI VOSA

Dans sa jeunesse, Komari Vosa fut un Padawan exceptionnel qui impressionnait souvent son maître avec son style de combat unique utilisant deux sabres lasers. Mais derrière ses airs doux et charmants, se cachait une personnalité instable et prompte à l'agressivité. Au cours du conflit de Galidraan, elle tua à elle seule plus de 20 Mandaloriens au combat.

En raison du comportement de Vosa, le Conseil Jedi refusa de lui faire subir les épreuves Jedi. Alors que le Conseil discutait de son avenir incertain, elle désobéit aux ordres et quitta le Temple pour rejoindre un groupe de Jedi envoyés sur Baltizar pour protéger la population d'une attaque du Bando Gora. La mission fut une catastrophe. Dans les archives Jedi, Vosa fut ajoutée à la longue liste des victimes présumées. Mais le Conseil ne se doutait pas que Vosa et deux autres Jedi avaient été capturés par le Bando Gora. Au cours de sa captivité, Vosa tua les deux Jedi, peut-être pour abréger leurs souffrances, peut-être en raison de son instabilité psychologique. Elle parvint finalement à se retourner contre ses ravisseurs en utilisant la Force et prit la tête du culte.

A présent, depuis une ancienne lune-cimetière du système Bogden, Komari Vosa dirige son culte clandestin et a l'intention d'étendre son influence jusqu'aux confins de la galaxie. Grâce à sa maîtrise du côté obscur de la Force et à l'aide des toxines hypnotiques du Bando Gora, Vosa a réduit en esclavage des centaines d'adeptes afin de les transformer en assassins.

LE COMTE DOOKU (DARK TYRANUS)

Il y a encore quelques années, le Comte Dooku était un Jedi exemplaire. Elève préféré de Yoda, il était considéré par beaucoup comme aussi puissant que son ancien maître. Dooku a transmis ses connaissances à d'autres vénérables Jedi, comme Qui-Gon Jinn.

Son entraînement intensif n'a cependant pas empêché Dooku d'être déçu par le Conseil Jedi. Idéaliste politique, il était persuadé que les Jedi s'affaiblissaient en servant une institution aussi corrompue que la République. Sa frustration grandissante le poussa à renoncer à ses engagements auprès de l'Ordre Jedi.

Dooku s'imposa l'exil. Au cours de cette période, il devint l'apprenti du mystérieux seigneur Sith Dark Sidious. Rapidement corrompu par le côté obscur, Dooku se mit à partager la vision du nouvel ordre galactique de son maître. Respectant les traditions Sith, Dooku pris alors le nom de Dark Tyranus et devint l'un des plus fidèles alliés de Sidious.

Ensemble, Sidious et Tyranus espèrent à présent plonger la galaxie dans la guerre civile afin de permettre la création d'un empire dont ils seraient à la tête. Ce plan est cependant menacé par l'émergence du Bando Gora. Dooku connaît bien ce culte et son chef, une Jedi qu'il a autrefois formé... Komari Vosa.

ZAM WESELL

Bien que Zam Wesell ait à première vue l'apparence d'une belle jeune femme vêtue d'une combinaison violette, elle est en fait capable de prendre la forme de n'importe quelle espèce de la galaxie. Elle garde cependant cette capacité secrète, car elle lui a été plus d'une fois très utile dans le cadre de son travail de chasseuse de primes. Réputée pour ses méthodes peu orthodoxes, Wesell est l'étoile montante du monde des chasseurs de primes. Elle sait cependant qu'elle devra faire ses preuves auprès d'un vrai pro avant de pouvoir devenir l'une des meilleures de la galaxie.

ROZATTA

La Toydarienne Rozatta est propriétaire d'une gigantesque base spatiale, la Station Outland, dans laquelle se déroulent des combats, ainsi que divers événements à la limite de la légalité. Toujours vêtue de façon excentrique, Rozatta a des nerfs d'acier et dirige son affaire de main de maître. On la qualifie souvent de cupide, mais elle a aussi un côté maternel et tient beaucoup à Jango Fett. Ainsi qu'à l'argent qu'il peut lui permettre de gagner...

MEEKO GHINTEE

Meeko est le genre de personnage à qui il ne faut JAMAIS faire confiance. Il gagne sa vie en participant à des combats. Il a été surpris à plusieurs reprises en train de contrôler à distances ses bêtes de combat grâce à des dispositifs électroniques. Déjà incarcéré pour ces méthodes illégales, Meeko est toujours parvenu à s'échapper pour recommencer de plus belle. Il est à présent recherché pour meurtre, agression, vol ainsi qu'une quantité non négligeable d'autres délits. C'est l'un des criminels les plus recherchés de toute la galaxie.

CONSEILS DE JEU

Voici quelques conseils qui vous aideront à progresser dans *Star Wars* Bounty Hunter :

UTILISEZ AUSSI SOUVENT QUE POSSIBLE LE BOUTON DE VERROUILLAGE (BOUTON R).

JANGO A DE BONNES RAISONS DE TRANSPORTER AUTANT D'ARMES SUR LUI : IL SAIT QUE L'EFFICACITÉ D'UNE ARME VARIE SUIVANT LE TYPE DE CIBLE ET LA SITUATION.

UNE FOIS QUE VOUS AVEZ VERROUILLÉ VOTRE CIBLE, UTILISEZ LES SAUTS ET LES ROULADES POUR ÉVITER LES TIRS ENNEMIS.

PASSEZ RÉGULIÈREMENT EN MODE REGARDER POUR ANALYSER VOTRE ENVIRONNEMENT. SI VOUS ARRIVEZ DANS UNE IMPASSE, REGARDEZ AUTOUR DE VOUS : VOUS POURREZ PEUT-ÊTRE ATTEINDRE UNE ISSUE AVEC VOTRE JETPACK OU EN VOUS AGRIPPANT À UNE CORNICHE.

PENSEZ À ACTIVER VOTRE SCANNER D'IDENTIFICATION POUR DÉTECTER LES TÊTES MISES À PRIX. IL PEUT Y EN AVOIR PARTOUT !

SI VOUS DEVEZ CAPTURER UNE CIBLE VIVANTE, UTILISEZ LE FILIN POUR L'IMMOBILISER ET PENSEZ À RÉCLAMER VOTRE PRIME AU PLUS VITE EN APPUYANT SUR LE BOUTON ACTION.

LE THERMOCUTTER DE JANGO PEUT DÉTRUIRE CERTAINES PORTES MÉTALLIQUES, AINSI QUE DES GRILLES ET DES BARRIÈRES. APPRENEZ À RÉPÉRER LES SURFACES QUE VOUS POUVEZ DÉCOUPER FACILEMENT.

SI VOUS DEVEZ AFFRONTER PLUSIEURS ADVERSAIRES, NE RESTEZ PAS IMMOBILE ! UTILISEZ LES NOMBREUX MOUVEMENTS DÉFENSIFS QUI SONT À VOTRE DISPOSITION. IL EST TOUJOURS PLUS DIFFICILE DE TOUCHER UNE CIBLE QUI BOUGE.

DANS CERTAINES SITUATIONS, UNE ISSUE RESTERA VERROUILLÉE TANT QUE JANGO N'AURA PAS TUÉ TOUS LES ENNEMIS DE LA ZONE.

Crédits

Concepteur Et Directeur
Jon Knoles

Programmeur Principal
Nick Pavis

Assistant Programmeur Principal
Priamos Georgiades

Concepteur De Niveau Principal
David Wehr

Graphiste Principal
Ian Milham

Animateur Principal
Armando Lluch

Producteur
Joe Brisbois

Assistant Producteur
Rachel Hardwick

Programmeurs
Mike Malakhov
Karen Petersen-Locker

Programmation Du Moteur
Christopher Barnhouse
Markus Breyer
Geoff Gates
John A. Hancock
Ife Olowe
Nick Porcino
Conan Reis
Stephen R. Shaw

Concepteurs De Niveau
Michael Cheng
Dax Gazaway
Geoff Jones
Greg Land
Michael Licht
Donald Sielke
Jeremy War

Graphistes
Cory Allemeier
Derek Becker
Amy Beth Christensen
Dave Dawson
Jason Ethington
Chris Hockabout
Kris Kilayko
Sean Marr
Paul Murphy
Rob Nitsch
David Ryan Paul
Paul Pierce
Patrick Sirk
Carl Wattenberg
Clint Young

Animateurs
David Bogan
Christina Boyle
Geoff Hemphill
Yu Hon Ng
Joe White

Directeur Artistique Technique
Nathan Martz

Directeurs Techniques Personnages
Jeremie Talbot
Hans Winold

Graphismes Techniques
Peter Tieryas Lim

Scripts Niveaux
Christopher Ross

Programmation Additionnelle
Eric Ellis
Darren Ensley
George Ruof
David Swenson David Worrall

Graphismes Additionels
Ian Berry
Pete Brubaker
Lily Childs
Edward Del Rio
Suzanne House
You Chen (kathy) Hsieh
Allison Purdy
Nathan Stapley

Animation Additionnelle
Kameron Gates

Testeur Principal
Andy Alamano

Contrôle Qualité
Eric Brummel
Dave Felton
Adam Goodwin
Mark Montuya
Jonny Rice
Maximilian Alexander
Roghi Christopher
R. "cw" Ward
Brianna Woodward

Concepteur Sonore Principal
Larry The O

Concepteur Musique / Edition
J White

Conception Sonore
Lucasarts

David Collins

Skywalker Sound
A Division Of Lucas Digital Ltd., Marin County, Ca
Erik Foreman
Andrea Gard

Directeur Voix / Producteur
Darragh O'farrell

Responsable Édition Des Voix
Will Beckman

Édition Des Voix
Cindy Wong

Assistant Edition Des Voix
Burke Pemberton

Assistante Production Internationale
Hiromi Okamoto

Testeur Principal International
Erik O'keady-Ellicock

Coordinateur De Contenu
Justin Lambros

`Effets Visuels Et Animation, Séquences Cinématiques Spéciales

Industrial Light & Magic A Division Of Lucas Digital Ltd., Marin County, Ca

Thanks To The Entire Ilm "bounty" Team

Supervision Infographie
Doug Macmillan

Directeur De L'animation
Paul Griffin

Producteur
Paul Hill

Coordination Voix Et Dépt. International
Jennifer Sloan

Distribution Originale
Jango Fett
Temuera Morrison

Montross
Clancy Brown

Rozatta
Lucille Bliss

Zam Wesell
Leeanna Walsman

Bendix Fust, Jervis

Gloom, Civil Masculin1
Wally Wingert

Commentateur, Civil Masculin 2
Tom Kane

Komari Vosa
Tamara Phillips

Civil Féminin 1, Gardulla La Hutt
Susan Boyd

Capitaine Bando Gora, Rodien, Sidious
Nick Jameson

Alien 3, Patron De Bar, Sebolto
Kevin Michael Richardson

Alien 2, Dug, Meeko Ghintee
Jim Ward

Gardien De Prison 2
Jan Rabsen

Civil Féminin 2, Ordinateur De Montross
Grey Delisle

Alien 1, Sénateur Trell, Blessé
Greg Berger

Alien 4
Dan Hagen

Comte Dooku (tyranus), Gardien Prison 1
Corey Burton

Jabba Le Hutt, Homme De Main De Meeko
Clint Bajakian

Civil Masculin 3, Smootie, Dresseur De Bêtes
Bill Martin

Longo Double-détente
Tom Kane

Pilote Vaisseau
Mel Fair

Co-pilote Vaisseau
Robin Atkin-downes

Voix Enregistrées À
Screenmusic Studios, Studio City, Ca

Ingénieurs Du Son
Arnold Geher
Ernie Sheesly
Gordon Suffield

Assistants Ingénieurs Du Son
Eric Lewis
Crystal Wright

Take 2 Creative Audio
Geoff Case (engineer)

The Sound Company, Ltd.
Lee Kerr (engineer)

Auckland Audio
Paul Stent (engineer)

Musique Originale De *Star Wars*
Composée Par John Williams ℗ Et © Lucasfilm Ltd & Tm. Tous Droits Réservés. Utilisation Soumise À Autorisation. Publié Par Bantha Music (bmi). Tous Droits

Administrés Par Et / Ou Co-publiés Par Warner-tamerlane Music Publishing Corp.

Musique Originale Additionnelle
Jeremy Soule Of

Artistry Entertainment, Inc.

Bruitages Star Wars Originaux
Ben Burtt

Compression Video
Cri Middleware Co., Ltd.

Chef De Produit Marketing
David Zemke

Relations Publiques
Alexis Mervin
Heather Twist Phillips
Tom Sarris

Rédaction Du Manuel
Jacob Williams

Édition Du Manuel
Mollie Boero

Conception Du Manuel
Patty Hill

Conception De La Boîte
Origin Studios

Marketing Internet
Tony Deweese
Cassia Dominguez
Melissa Federoff
Jim Passalacqua

Internes De Développement
Ryan Barrett
Erwin Madrid
Don Phillips
Adam Piper
Todd Rueping
Jessica Sances
Mark Sobocinski

Les Développeurs Souhaitent Remercier :
Tonik Barber
Hal Barwood
Rj Berg
Mary Bihr
Robert Blackadder
Haden Blackman
Duncan Brown
Tom Byron
Meredith Cahill
Darren Hedges
Ryan Kaufman
Reed Knight
Kevin Malakoff
Graham Mcdermott
Camela Mclanahan
Carrie Miller
Brent Oster
Paul Purdy
Charlie Skilbeck

Charles W. Smith
Seth Steinberg
Matthew Urban
Chad Williams
Lucas Licensing Ltd.

Remerciements Spéciaux A
George Lucas

Version Française Réalisée Par Ubi Soft Entertainment

Localisation
Stéphane Brel
Bruno Porret
Arnaud Corbion

Traduction
Stéphane Brel
Bruno Porret
Arnaud Corbion
Bug tracker

Direction Des Voix
Nathalie Homs

Enregistré Aux Studios Lotus Rose, Paris
Voix Françaises
Phillipe Pethieux
Patrick Borg
Bruno Dubernat
Vanina Pradier
Michel Elias
Marc Perrez
Sylvain Lemarie
Xavier Fagnon
Eric Peter
Sidney Kotto
François Jaubert
Pascal Germain
Thierry Kazazian
Frederic Cerdal
Veronique Rivière
Françoise Vallon
Bernard Dheran
Gilbert Levy
Pascal Renwick
Gerard Dessalles
Raphaêlle Valenti
Coco Noël
Michel Vigné
Phillipe Roullier
Nathalie Karsenty
Yann Pichon Et Fils !

Tests
Stéphane Brel
Bruno Porret
Arnaud Corbion
Words Of Magic

Marketing
Caroline Marchant
Michael Delouis
Kévin Allart

Support TECHNIQUE

UBI SOFT à votre Service. . .

SERVICE CONSO UBI SOFT Infos, trucs et soluces	SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT Aide au lancement, Installation, Service Après-Vente
Hotline : 08 92 70 50 30 (0,34 €/min) *Accès au spécialiste : du lundi au vendredi de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00* *Accès serveur vocal : 7 j / 7 , 24 h/ 24* **Minitel : 3615 Ubisoft** *7 j / 7 , 24 h/ 24* (0,34 €/min) e-mail : serviceconso@ubisoft.fr Internet : ubi.com Fax : 0825 001 263 (0,15 €/min)	**N°Indigo 0 825 355 306** (0,15 €/min) *Accès au technicien : du lundi au samedi de 9h00 à 21h00* e-mail : supportechnique@ubisoft.fr Internet : ubi.com Fax : 0825 001 263 (0,15 €/min)

ACCORD DE LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

Merci de lire attentivement cette Licence avant d'installer ce logiciel de jeu (« Logiciel »).
Cette Licence est un accord entre vous, l' « Utilisateur », et Ubi Soft et/ou ses concédants et/ou ses ayants-droits (« Ubi Soft »), qui confère à l'Utilisateur un droit non-exclusif et non-cessible d'utilisation du Logiciel .
En installant ce Logiciel, l'Utilisateur s'engage à respecter les termes et conditions de la Licence.

1- La Licence
Ubi Soft confère à l'Utilisateur une Licence non-exclusive et non-cessible d'utilisation du Logiciel , mais reste propriétaire de tous les droits y afférents.

Les droits non spécifiquement transférés par cette Licence restent la propriété d'Ubi Soft.

Le Logiciel est licencié à l'utilisateur et non vendu, pour un usage privatif.

La Licence ne confère aucun droit ou titre sur ce Logiciel et ne saurait être comprise comme un transfert des droits de propriété intellectuelle sur ce Logiciel .

2- Propriété du Logiciel
L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs au Logiciel et à ses éléments (notamment aux titres, codes informatiques, thèmes, personnages, noms des personnages, intrigues, histoires, dialogues, lieux, concepts, images, photographies, animations, vidéos, musiques et textes incorporés dans le Logiciel), ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubi Soft et sont protégés par la Réglementation françaises ou autres Lois, Traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle.

3- Utilisation du Logiciel
L'Utilisateur est autorisé à utiliser ce Logiciel en conformité aux instructions fournies dans le manuel ou sur l'emballage du Logiciel .

La Licence est accordée dans le cadre d'une utilisation personnelle uniquement.

Sont interdits :
- La réalisation de copies du Logiciel (outre copie de sauvegarde unique)
- L'exploitation commerciale du Logiciel
- Un usage contraire aux bonnes mœurs ou aux lois en vigueur
- La modification du Logiciel ou la création de tout travail dérivé
- La transmission du Logiciel via un réseau téléphonique ou tout autre moyen électronique, sauf au cours de parties multi-joueurs sur réseaux autorisés
- La création ou la distribution de niveaux et/ou de scénarios non autorisés
- La décompilation, le reverse engineering ou le désassemblage du Logiciel .

L'Utilisateur ne peut vendre, sous-licencier, louer ce Logiciel à un tiers.
L'utilisateur ne peut transférer ce Logiciel que si le destinataire accepte les termes et conditions de la Licence. Dans ce cas, l'Utilisateur s'engage à transférer tous les composants et documentations relatifs au Logiciel. Il s'engage aussi à effacer toute copie du Logiciel de son ordinateur. Dans ce cas, cette Licence est automatiquement et immédiatement résiliée.

4- Résiliation de la Licence
La Licence entre en vigueur à compter du premier usage du Logiciel .

Elle est résiliée automatiquement par Ubi Soft sans notification dans le cas du non-respect des termes et conditions de la Licence par l'Utilisateur.

5- Garantie
Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.
Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux, dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.
Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé :
- contactez notre support technique qui vous donnera un numéro de retour.
- Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes. Si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15, 24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3

Important :
- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception.
- Aucun Logiciel ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

6- Limitation de Garantie
L'Utilisateur reconnaît expressément que l'Utilisation du Logiciel est à ses propres risques.
Ce Logiciel est fournit en l'état et sans garantie autre que celle prévue à l'Article 5 de la Licence. L'utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du Logiciel .

Dans les limites imposées par la Loi, Ubi Soft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du Logiciel , la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du Logiciel ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de Garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

7- Responsabilité
En aucun cas Ubi Soft ne saurait être tenu responsable de tout préjudice direct, indirect, accidentel, spécial, accessoires ou autre né à l'occasion de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation, ainsi que de la possession ou du mauvais fonctionnement du Logiciel et ce même si Ubi Soft a été averti de l'éventualité d'un tel préjudice.

Ubi Soft décline notamment toute responsabilité quant à l'utilisation du Logiciel faite contrairement aux précautions d'emploi visées par le manuel et l'emballage.

Certaines législations ne permettant pas l'exonération de responsabilité dans le cas de dommages directs ou accessoires, il est possible que l'exclusion ci-dessus mentionnée ne s'applique pas à l'utilisateur.

Cette Licence d'utilisation du Logiciel octroie des droits spécifiques à l'Utilisateur et celui-ci est susceptible d'avoir d'autres droits en fonction des lois de son état.

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts, le logo LucasArts et la silhouette humaine sur le logo sont des marques de Lucasfilm Ltd. *Star Wars Bounty Hunter* est une marque de Lucas Licensing Ltd.

Ceci est une œuvre de fiction. Tous les personnages et évènements représentés dans le jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes existant ou ayant existé ou avec des événements réels ne serait que pure coïncidence.

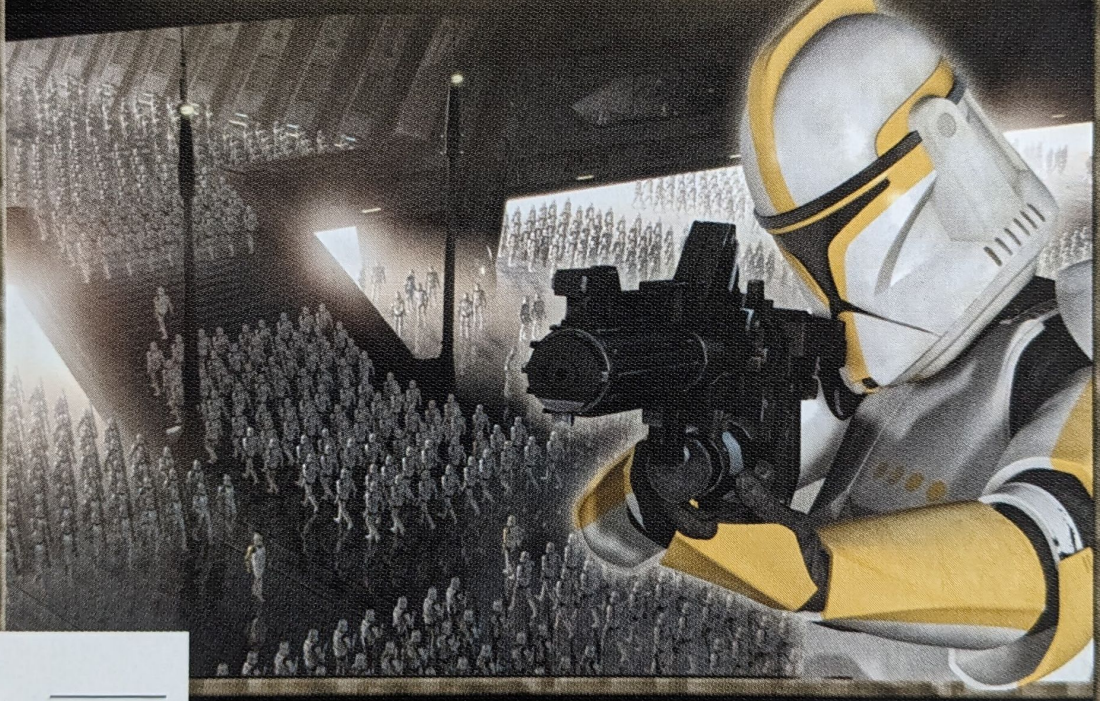
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC
P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912

« DE DÉBUTER LA GUERRE DES CLONES VIENT. »

– Maître YODA

Votre aventure commence là où l'Episode II® se termine. Prenez part aux plus grandes batailles de la Guerre des Clones.

STAR WARS™ THE CLONE WARS™



swclonewars.com

Déjà disponible sur NINTENDO GAMECUBE

SITE WEB *STAR WARS* OFFICIEL
starwars.com

SITE WEB LUCASARTS OFFICIEL
lucasarts.com

starwarsbountyhunter.com

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC
P.O. BOX 10307, SAN RAFAEL, CA 94912

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd. *Star Wars Bounty Hunter* est une marque de Lucas Licensing, Ltd. TM, ® et le logo NINTENDO GAMECUBE sont des marques déposées de Nintendo, © 2002 Nintendo.

IMPRIME EN ALLEMAGNE